CGB-BWWJ-JPN
HUDSON®
GB
MOBILE SYSTEM GB
GAME BOY COLOR
ゲームボーイウォーズ3
COLOR
専用
取扱説明書
モバイルシステムGB™対応
ゲームボーイカラー専用

このたびはハドソンのモバイルシステムGB対応カートリッジ「ゲームボーイウォーズ3」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

● 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

● ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

● ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

● ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

● 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院、公共の場所など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。

● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	○	×	×

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

※「アドバンス専用通信ケーブル」では通信できません。

インターネットを使用した、全く新しいゲームのネットワークを提供する「モバイルシステムGB」の各種サービスをご利用の際は、次のことに十分ご注意頂いた上で、お楽しみください。

モバイルシステムGBの利用上のご注意

料金に関して

● 「ゲームボーイウォーズ3」は、インターネットを利用して通信を行います。通信を行うときには次のような料金がかかります。

DIONモバイルGBコースインターネット接続料

10円／分（税別）＜全時間帯／全国一律＞

※ご利用料金は、月間のご利用時間の合計で計算します。

任天堂コンテンツ利用料（情報料）

各コンテンツごとに設定され、「ゲームボーイカラー」の画面上に表示されます。

通話料

各電話会社の設定する料金が発生します。

※ご利用料金は、月ごとに精算されます。インターネット接続料と任天堂コンテンツ利用料はKDDI株式会社（以下「KDDI」）へ、通話料は「電話会社」へお支払いください。（任天堂コンテンツ利用料は、任天堂がKDDIに委託して、インターネット接続料と合算して請求させていただきます。）

※「モバイルアダプタGB取扱説明書」の“ご利用料金”もあわせてご覧ください。

通信にあたってのご注意

● 通信中は「モバイルアダプタGB」を抜いたり、「ゲームボーイカラー」の電源スイッチをOFFにしたりしないでください。ゲームが正常に動作しなくなったり、セーブ（記録）データが壊れることがあります。

● 「モバイルアダプタGB」を使用して通信を行った後は、必ず携帯型電話機（※1）の通信が終了していることを確認してください。万一通話中の場合は、携帯型電話機の通話終了ボタンを押して、回線を切断してください。

● 接続する携帯型電話機によって、使用する「モバイルアダプタGB」の種類が異なります。「モバイルアダプタGB取扱説明書」をご覧のうえ、携帯型電話機に対応した正しい「モバイルアダプタGB」をご使用ください。

● 「任天堂モバイルデータセンター」（※2）は、定期メンテナンスのため毎週水曜日午前3:00～6:00の間「モバイルシステムGB」のサービスを停止いたします。あらかじめご了承ください。

パスワードに関して

● パスワードは、「モバイルシステムGB」をご利用になるお客様に割り当てられる暗証番号のことで、通信をはじめる前に必ず入力する必要があります。

● 「ゲームボーイウォーズ3」は、パスワードを保存することができますが、次のことに十分ご注意ください。

パスワードを保存した場合

良い点・・・通信をはじめるときに、その都度パスワード入力をする必要がありません。

悪い点・・・「モバイルアダプタGB」とカートリッジを紛失した場合、他の人に不正に使用される可能性があります。

⚠ご注意

モバイルアダプタGBと、パスワードを保存しているカートリッジを紛失してしまった場合は、すぐにご利用中止の手続きを行ってください。ご利用の中止につきましては、モバイルアダプタGB取扱説明書の"ご利用の中止"をご覧ください。

パスワードを保存しない場合

良い点・・・「モバイルアダプタGB」とカートリッジを紛失した場合、他の人に不正に使用される可能性が低くなります。

悪い点・・・通信をはじめるときに毎回パスワードを入力する必要があります。

- パスワードの保存や削除については、本書49ページをお読みください。

※1：携帯型電話機とは、デジタル携帯電話PDC、cdmaOne、PHS、DDIポケット電話機の総称です。

※2：「モバイルシステムGB」のサービスをご利用いただく際に、携帯型電話機は、「任天堂モバイルデータセンター」に接続されます。

ゲームボーイウォーズ３とは

「ゲームボーイウォーズ３」は、君がレッドスター軍、またはホワイトムーン軍の司令官となり、相手の軍と擬似的戦争をする本格派戦略シミュレーションゲームです。自軍に指示を出し、敵軍の首都を占領するか、敵の部隊を全滅させれば勝利となります。

本作は、「ゲームボーイウォーズ」シリーズの中でも特に"戦術"をより楽しむことができるシミュレーションゲームに仕上がっています。また、初心者の方にはルールを覚えながら遊べる「ビギナーモード」を用意しましたので安心してお楽しみください。

さらに、「モバイルシステムGB」にも対応し、「マップのダウンロード」や「傭兵ユニットの呼び出し」といった今までのゲームボーイウォーズにはない遊び方も用意されています。

さあ、出撃準備は整いました。今こそ君の戦術が試される時です。

目次

コントローラーの各部名称と操作

基本的なボタン操作・各種ショートカット操作

- Aボタン ……………… コマンドの決定、部隊をつかむ
- Bボタン ……………… キャンセル、コマンドウインドウ表示
- STARTボタン ……… ゲームスタート
- SELECTボタン ……… ユニット情報表示
- 十字ボタン …………… コマンドの選択、カーソルの移動
- STARTボタン+Bボタン ………… クリア条件表示
- STARTボタン+十字ボタン上下 ……マップ上の部隊を一時的に隠す
- STARTボタン+十字ボタン左右 ……未行動部隊へカーソルを移動

ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイ本体に正しくセットし、電源を入れるとタイトル画面があらわれます。
STARTボタンを押すとメニュー画面が表示されます。

メニュー画面

CONTINUE セーブデータがある場合、続きをプレイすることができます。十字ボタン左右でセーブデータを選択し、十字ボタン上下でモードを選択したらAボタンで決定します。

NEW GAME 新しくゲームを始めることができます。セーブデータ（DATA1～3）を選択し、司令官であるプレイヤーの名前を入力したら、遊びたいモードを選択します。各モードについてはP.12をご覧ください。

VS プレイヤー同士で対戦できるモードです。詳しくはP.44をご覧ください。

MAP オリジナルのマップを作成できるモードです。詳しくはP.42をご覧ください。

NETWORK モバイルアダプタGBを利用したサービス「ウォーズネット」を利用するモードです。詳しくはP.46をご覧ください。

※セーブについて詳しくはP.16をご覧ください。

ルール

このゲームの基本的なルールを説明します。

勝利条件&敗北条件

以下のいずれかの条件を満たすと勝利することができます。

勝利条件

1) 敵軍の首都を占領する。
2) 敵軍の部隊を全滅させる。
3) 敵軍からの「降伏宣言」を受け入れる。

以下のいずれかの条件を満たすと敗北してしまいます。

敗北条件

1) 自軍の首都を占領される。
2) 自軍の部隊が全滅する。
3) 「降伏」コマンドを実行する。

コンピュータは、一定の条件を満たすと「降伏」します。
「降伏」を受け入れると、1)、2)の条件を満たさなくても勝利となります。詳しくはP.15「設定」をご覧ください。
キャンペーンモードでは各ステージ毎に日数制限があり、決められた日数以内に勝利条件を満たせない場合、敗北したことになります。

ゲームの流れ

ゲーム中の1日は、必ずレッドスター軍の行動（ターン）から始まります。まず各施設で部隊を生産し、収入が確保できたら戦闘を繰り返しつつ敵軍の領域を侵略していきます。レッドスター軍のターンが終了するとホワイトムーン軍のターンに移ります。ホワイトムーン軍のターンが終了すると1日経過したことになり、ふたたびレッドスター軍のターンになります。これを決着がつくまで繰り返します。

部隊について

1つの部隊は最大10人（台）で構成されています。ただし、一部の航空ユニット（※）と艦船ユニットは1機（隻）で構成され、部隊数はHP（ヒットポイント/最大10）として表示されます。
戦闘などでダメージを受け、部隊数（HP）が0になった部隊は戦闘に負けたことになり、戦場から消滅します。

資金と資材について

部隊を「生産」したり、武器弾薬の「補給」などを行うには資金と資材が必要です。
資金は自軍の首都・都市・港・空港から、資材は工場から自動的に耐久度に応じて毎日1日の最初に徴収されます。より多くの資金・資材を徴収するためには、多くの都市や工場を占領し、首都・都市・港・空港・工場の耐久度を上げる必要があります。
また、「占領」や「爆撃」により首都・都市・港・空港・工場の耐久度が下がった場合、徴収できる資金や資材の量は減ってしまいます。

攻撃の順序について

戦闘時の攻撃順は、イニシアティブ（優先順位）によって決まります。先攻・同時・後攻の3つに分けられ、その順序はイニシアティブによって決められます。イニシアティブは各部隊ごとに設定された数値があり、1HEX（ヘクス）移動するごとに減少します。攻撃順はこのイニシアティブの十の位を比較して決められます。

例 右の図の状態で戦車【イニシアティブ19（1HEX移動するごとに2消費）】が歩兵【イニシアティブ10】に攻撃を仕掛けた場合

戦車は歩兵に攻撃を仕掛けるまでに5HEX移動するので、戦車のイニシアティブは以下の通り

19－(5×2)＝9

歩兵は移動していないのでイニシアティブは10

戦車:9 ＜ 歩兵:10

この結果、十の位が大きい歩兵が先に攻撃することになります。

歩兵:イニシアティブ10

戦車:イニシアティブ19

歩兵:イニシアティブ10

戦車:イニシアティブ9

5HEX移動

ゲーム中では、攻撃する相手部隊を選ぶ時のカーソルの色で攻撃順を判断することができます。

青:先攻　白:同時　赤:後攻

ZOC（ZONE OF CONTROL/ゾック）について

部隊の周り1HEXはその部隊の支配地域（ZOC）となり、移動中の部隊が敵部隊のZOCに入ると、通過できないなどの制約を受けます。

通常時の歩兵の移動可能範囲

ZOC影響時の歩兵の移動可能範囲

歩兵の移動可能範囲　敵歩兵のZOC

包囲効果について

敵部隊のZOC（部隊の周り1HEX）上に、味方部隊もしくは味方部隊のZOCがある場合、包囲効果が発生し、より多くの被害を与えることができます。

モード紹介

1人で遊ぶ場合のモードを紹介します。

プレイヤー同士で対戦する場合はメニュー画面で「VS」を選択してください。

「VS」について詳しくはP.44「VS」をご覧ください。

B ビギナーモード

初めての方や初心者の方でも、「ゲームボーイウォーズ 3」独自のシステムやルールを遊びながら覚えられるモードです。

ビギナーモードのマップを全てクリアすると、「キャンペーンモード」スタート時の階級が「候補生」から「少尉」になります。

階級について詳しくはP.39「階級と勲章について」をご覧ください。

C キャンペーンモード

全45のマップを転戦して制圧するモードです。

部隊を次のマップに持ち越して強化していく育成の要素も含まれています。

また、『モバイルシステムGB』にも対応し、傭兵ユニットを呼ぶことができます。

キャンペーンモードについて詳しくはP.38「キャンペーンモードの遊び方」をご覧ください。

S スタンダードモード

あらかじめ用意されているマップの中から遊びたいマップを選択して、コンピュータと対戦することができるモードです。全60のマップが用意されています。

画面の見方

ゲーム中の主な画面の見方を説明します。

コマンドウインドウ

Bボタンまたは、部隊がいないHEXでAボタンを押すと「コマンドウインドウ」が開きます。

詳しくはP.14「コマンドウインドウ」をご覧ください。

命令コマンド

部隊や生産可能な自軍の施設にカーソルを合わせてAボタンを押すと「命令コマンド」があらわれます。

詳しくはP.17「命令コマンド」をご覧ください。

コマンドウインドウ

ゲーム進行に必要なコマンドを実行するためのウインドウです。

Bボタンまたは、部隊のいないHEXにカーソルを合わせてAボタンを押すと、コマンドウインドウがあらわれます。十字ボタンの上下で項目を選択し、Aボタンで決定します。Bボタンを押すとマップ画面に戻ります。

部隊

自軍の部隊の一覧（部隊のアイコン・人数/台数・燃料・レベル）が表示されます。カーソルを部隊に合わせてAボタンを押すと、マップ上のその部隊にカーソルが移動します。

STARTボタンを押すと、条件別に並べ替えることができます。

ゲーム中SELECTボタンを押すと、いつでもユニット詳細画面を見ることができます。十字ボタンで見たい部隊・項目を選んでください。部隊にカーソルを合わせた状態でSELECTボタンを押すと、その部隊の詳細画面が表示されます。

状況

自軍と敵軍の部隊状況・収支状況の他、十字ボタンの下を押すと施設の占領状況を見ることができます。

設定

ゲーム中の各種設定を変更することができます。STARTボタンで項目の説明を読むことができます。十字ボタンの上下で項目を選択し、左右でON/OFFを切り替えてAボタンで決定します。

Bボタンを押すと、設定は反映されません。

※全補給について詳しくはP.21「補給」をご覧ください。

	設定がONの場合の効果
行動アニメ	「占領」などを実行したときにアニメーションを表示します
戦闘アニメ	戦闘時のアニメーションを表示します
全 補 給	1日のはじめに自動で全補給します
優 勢 勝 利	コンピュータが劣勢になると「降伏」してきます

再戦

現在行っている演習をやり直すことができます。
ビギナーモードでのみ使えるコマンドです。

降伏

降伏するとそのマップでの戦いに敗北したことになります。
たとえ敗北してもマップは何度でも挑戦可能です。

セーブとゲーム終了

現在進行しているゲームを中断し、セーブすることができます。セーブするデータを十字ボタンの左右で選んでAボタンでセーブします。セーブしておけば、次回メインメニューのCONTINUEから続きを遊ぶことができます。セーブの後、そのままゲームを続ける場合はOKを選択し、ゲームを終了する時はNOを選択して、タイトル画面が表示されてから電源を切ってください。

オートセーブ機能について

「ゲームボーイウォーズ 3」は、急な電池切れでセーブできなかった場合でも、自軍のターン開始時にオートセーブをしています。次にゲームを始めるときにメッセージが表示されますので、続きをプレイするかしないかを選択してください。

マップ

現在進行中のマップを縮小して表示します。十字ボタンでスクロールすることができ、Aボタンを押すとカーソルの範囲内のマップ画面に戻ります。Bボタンで元の画面に戻ります。

終了

自軍の行動が全て終了したら「終了」を選んで、敵軍に行動権を移します。

命令コマンド

自軍の部隊や施設に行動の指示をするコマンドです。

生産

首都や工場など自軍の施設で部隊を生産します。各施設にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その施設で生産できる部隊が表示されるので、十字ボタンの上下で選んでAボタンで決定します。

生産についての決まり

- 部隊を生産するには資金と資材の両方が必要です。詳しくはP.25～P.33「部隊データ」をご覧ください。
- **生産を行えるのは、自軍首都から3HEX以内の施設のみです。**
- 50部隊以上の生産はできません。

施設によって生産できる部隊の種類が異なります。

施設	生産できる部隊	施設	生産できる部隊
首都	工作車と補給車以外の地上ユニット	都市	工作車と補給車以外の地上ユニット
工場	全ての地上ユニット	空港	全ての航空ユニット
港	全ての艦船ユニット		

移動

部隊にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その部隊の情報が画面下に表示されます。もう一度Aボタンを押すと、その部隊の周りのHEXに(M)のマークがあらわれます これがその部隊の移動可能範囲です。(敵軍の部隊も同様に移動可能範囲を調べることができます)移動先にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと移動します。

燃料について

全ての部隊は移動した分だけ燃料を消費します。燃料がなくなると移動できなくなってしまいます。また、航空ユニットは移動しなくても毎日一定量の燃料を消費し、燃料切れになると、墜落してその部隊は失われます。「補給」について詳しくはP.21をご覧ください。

待機

全部隊は、移動後や各行動後に待機して行動を終了します 行動が終了した部隊にはエンドマーク(E)が付き、次の自軍のターンまで命令できません。ただし「補給」は行動の内に入りません。
「補給」について詳しくはP.21をご覧ください。

占領

都市・工場・空港・港は「占領」することによって、資金と資材の徴収や、部隊の補給と補充ができるようになります。首都から3HEX以内であれば、部隊の生産もできるようになります。キャンペーンモードのみに登場する「通信塔」を占領すると、モバイルシステムGBを利用して「傭兵ユニット」を呼ぶことができます。
「占領」をすることができる部隊は歩兵部隊(歩兵・ミサイル歩兵・特殊歩兵)です。敵軍の首都を占領すると勝利となります。
各施設には耐久度があり、0にしなければ占領したことにはなりません。

各施設の耐久度(初期値)

首都	200
都市・工場・空港・港	100

耐久度は1回の「占領」コマンド実行で兵1人につき10減らすことができます。その他「爆撃」などでも耐久度を減らすことができます。「爆撃」について詳しくはP.21をご覧ください。
また、工作車で「建築」することで耐久度を上げることもできます。耐久度が高いと、徴収できる資金・資材が増えるほか、「全補給」で補充される部隊数も増加します。「全補給」について詳しくはP.21をご覧ください。

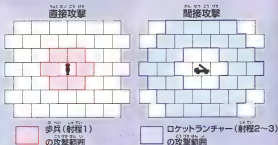
戦闘

自軍の部隊か敵部隊と隣り合った場合や、自軍の部隊の射程に敵部隊が入った場合「戦闘」に突入することができます。射程内に複数の敵部隊がいる場合は、十字ボタンで選んで、Aボタンで決定します。戦闘は自動で行われ、互いに1度ずつ攻撃して終了します。ただしイニシアティブの大小により、攻撃の順番が変化します。また、部隊の兵器には弾数が設定されていて、弾数が0になると戦闘を行うことができず、攻撃されても反撃できません。

イニシアティブについて詳しくはP.10をご覧ください。

攻撃について

攻撃には直接攻撃と間接攻撃の2種類があり、部隊の持つ兵器の射程によって決まります。射程1の部隊は直接攻撃、射程2以上の部隊は間接攻撃になります。（中には直接・間接攻撃用の兵器を装備している部隊もあります。兵器は攻撃対象によって、自動で切り替わります）

爆撃

爆撃機と潜水艦Sと傭兵Mフリゲートのみ行うことができます。爆撃地点と周囲1HEXの地形と施設、部隊に被害を与えることができます（自軍の施設と部隊も被害を受けます/航空ユニットと潜水艦は被害を受けません）。爆撃機の場合は爆撃機のいるHEXが爆撃地点となります。潜水艦Sと傭兵Mフリゲートの場合は射程内に爆撃地点を選択します。施設は耐久度以上の被害を受けると崩壊して機能が停止します。ただし首都と通信塔は耐久度が10残ります。

補給

部隊が補給可能な施設にいるときと、補給可能な部隊に隣接しているときは「補給」を行えます。補給したい部隊の行動前に「補給」を選んでAボタンを押します。補給車を除く全ての地上ユニットとヘリ・攻撃機Bは補給車から、航空部隊は給油機から、艦船ユニットは補給タンカーから弾薬と燃料を補給することができます。

注）「移動」する前の「補給」は、行動したことにはなりません。
補給車の補給物資と工作車の資材を補給できるのは工場だけです。
航空ユニットは空母に搭載しても、弾薬と燃料の他、1日2機ずつ部隊を補充することができます。ただし10機以上にはなりません

全補給について

「設定」の全補給をONにしておくと、自軍の部隊が補給可能な施設にいれば、弾薬と燃料だけでなく、耐久度に応じて部隊を自動で補充することができます（ただし10人（台）以上にはなりません）。OFFにすると、自軍の部隊が補給可能な施設にいても補給されません。補給するには命令コマンドの「補給」を使います。

工作車専用命令コマンド

工作車は施設の耐久度を上げたり、地形を変化させたりできる特殊な部隊です。

「建築」

各施設の耐久度を上げ、徴収できる資金・資材の量を増やしたり、敵軍の占領や爆撃によって被害を受けた施設の耐久度を回復することができます。「建築」1回につき工作車の持っている資材を1消費します。

「建設」

工作車は「建設」することで地形を変化させることができます。

簡空	簡易空港を建設します。簡易空港は航空ユニットの補給のみ行うことができます。簡易空港を建設できるのは平地・荒地・森だけです。消費する資材は平地で3、荒地・森で4です。
架橋	川に橋を架けることができます。消費する資材は2です。
整地	森や荒地を整地して平地にすることができます。消費する資材は1です。

「敷設」

移動しながら「道路」を建設することができます。消費する資材は1HEXにつき1です。敷設移動先を決めると、そのHEXまで敷設を行います。

搭載

輸送ユニットは他の部隊を搭載して移動することができます。輸送ユニットのいるHEXに部隊を移動すると搭載することができます。ただし輸送船に搭載できる場所は港と浅瀬のみです。部隊を搭載している輸送部隊にはトランスファマーク（T）が付き、行動を終了するとエンドトランスファマーク（ET）が付きます。

輸送ユニット	搭載可能部隊数	搭載可能な部隊
輸送トラック	1	歩兵 ミサイル歩兵 特殊歩兵
輸送トラックS		
装甲輸送車		
装甲輸送車S		
歩兵戦闘車		
歩兵戦闘車S		
輸送ヘリ	1	歩兵・ミサイル歩兵
輸送ヘリS	2	特殊歩兵
輸送機	2	非装甲ユニット（輸送機のみ）
輸送船	3	全ての地上ユニット
小型空母	3	爆撃機・輸送機・給油機
大型空母	4	以外の航空ユニット

降車／発進

輸送ユニットに搭載している部隊をマップ上に降車(発進)します。
輸送ユニットを選択後「降車(発進)」を選びます。複数の部隊を搭載している場合は十字ボタンの上下で先に降車(発進)させたい部隊を選べます。降車(発進)先のHEXを選んでAボタンを押すと降車(発進)します。ただし、移動した場所が降車(発進)できる場所でなければ、「降車」することはできません。

合流

戦闘や爆撃によって人(台)数が減った部隊は「全補給」の他に、同じ部隊を合流させて人(台)数を補充することができます。部隊を同じ種類の部隊に隣接させると「合流」コマンドが実行できます。合流画面では、十字ボタンの左右で部隊の人(台)数を調節して、Aボタンで決定します。ただし、合流しても1つの部隊は10人(台)以上にはなりません。なお、爆撃機・輸送機・給油機・艦船ユニットは合流することができません。

処分

それぞれのモードでプレイヤーは、最大50部隊までしか扱うことができず、それ以上部隊を生産することができません。MAP上の必要なくなった部隊は選択後に「処分」することができます。また、部隊一覧画面でユニットを選択して「処分」することもできます。

部隊データ

「ゲームボーイウォーズ3」に登場する部隊は、自軍も敵軍も同じ戦闘力に設定されています。部隊の特長を覚えればそれだけ戦闘を有利に進めることができるようになります。

●歩兵

全ての施設を占領できる部隊。海以外は移動できる。ただし攻撃力と防御力は低い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	マシンガンB(1・9)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	3
最大燃料	99
価格/資材	100/10

●ミサイル歩兵

全ての施設を占領可能。装甲部隊に対し間接攻撃もできるが、移動力が低い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ATミサイルA(1-2・1)
武器2(射程・弾数)	マシンガンB(1・6)
移動力	2
最大燃料	70
価格/資材	200/12

●特殊歩兵

全ての施設を占領可能。海も移動できる。キャンペーンモードでモバイルシステムGBを使わないと登場しない。

項目	値
武器1(射程・弾数)	グレネード(1・2)
武器2(射程・弾数)	マシンガンB(1・8)
移動力	4
最大燃料	85
価格/資材	600/14

●工作車

施設の耐久度を回復したり、地形を変化させることができる。また、崩壊した施設も復旧できる。工場でしか生産できない。

項目	値
武器1(射程・弾数)	シザイ(0・5)
武器2(射程・弾数)	マシンガンB(1・7)
移動力	5
最大燃料	50
価格/資材	800/20

●補給車

補給車以外の地上ユニットとヘリ・戦闘機Bに補給することができる。攻撃力はなく、工場でのみ生産できる。補給車Sに進化できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ホキュウブッシ(0・5)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	6
最大燃料	99
価格/資材	600/22

●補給車S

補給車が進化した部隊。補給車よりも補給物資を多く持てる。補給・補充は首都と工場でのみ可能。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ホキュウブッシ（0・8）
武器2（射程・弾数）	ナシ
移動力	5
最大燃料	99
価格/資材	800/24

●輸送トラック

歩兵ユニットを1部隊搭載できる。攻撃力・防御力ともにとても低い。輸送トラックSに進化できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	マシンガンB（1・7）
武器2（射程・弾数）	ナシ
移動力	7
最大燃料	50
価格/資材	500/20

●輸送トラックS

輸送トラックが進化した部隊。歩兵ユニットを1部隊搭載できる。輸送トラックよりも攻撃力があるが、戦闘には不向き。

項目	値
武器1（射程・弾数）	キカンホウB（1・5）
武器2（射程・弾数）	マシンガンB（1・9）
移動力	7
最大燃料	60
価格/資材	700/22

●コンバットバギー

非装甲ユニットに対して強いグレネードを装備し、道路上での移動力も高いが、防御力は低い。コンバットバギーSに進化できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	グレネード（1・2）
武器2（射程・弾数）	マシンガンB（1・5）
移動力	7
最大燃料	50
価格/資材	500/16

●コンバットバギーS

コンバットバギーが進化した部隊。防御力は低いが、装甲ユニットに対する武装が強化されている。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ATミサイルB（1・3）
武器2（射程・弾数）	マシンガンA（1・7）
移動力	7
最大燃料	45
価格/資材	700/18

●戦闘車両

移動力が高く、装甲ユニットに対して攻撃力が高い。ただし防御力はとても低い。戦闘車両Sに進化できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ATミサイルB（1・2）
武器2（射程・弾数）	マシンガンB（1・9）
移動力	7
最大燃料	50
価格/資材	700/17

●戦闘車両S

戦闘車両が進化した部隊。非装甲ユニットに対する攻撃力が強化されている。防御力は低い。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ATミサイルB（1・3）
武器2（射程・弾数）	キカンホウB（1・7）
移動力	6
最大燃料	45
価格/資材	800/19

●輸送装甲車

歩兵ユニットを1部隊搭載できる。歩兵ユニットに対する高い攻撃力を持つが、装甲ユニットには弱い。輸送装甲車Sに進化できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	マシンガンA（1・9）
武器2（射程・弾数）	ナシ
移動力	6
最大燃料	60
価格/資材	1000/24

●輸送装甲車S

輸送装甲車が進化した部隊。装甲ユニットに対する攻撃力が強化されている。歩兵ユニットを1部隊搭載できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ATミサイルB（1・2）
武器2（射程・弾数）	マシンガンA（1・7）
移動力	6
最大燃料	70
価格/資材	1200/26

●Rランチャー

地上ユニット・艦船ユニットに対し間接攻撃をすることができるが、直接攻撃はできない。Rランチャーに進化できる。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ロケットB（2-3・5）
武器2（射程・弾数）	ナシ
移動力	5
最大燃料	50
価格/資材	4200/32

●RランチャーS

Rランチャーが進化した部隊。Rランチャーの射程距離と威力が強化されているが、直接攻撃はできない。

項目	値
武器1（射程・弾数）	ロケットA（3-4・3）
武器2（射程・弾数）	ナシ
移動力	4
最大燃料	50
価格/資材	4800/40

●対空戦車

航空ユニットに攻撃できる地上部隊。キカンホウB-4は非装甲ユニットへの攻撃力も高い。

項目	値
武器1（射程・弾数）	チタイクウM-B（1・2）
武器2（射程・弾数）	キカンホウB-4（1・5）
移動力	5
最大燃料	60
価格/資材	2200/30

●傭兵対空M

対空戦車の攻撃力を強化した部隊。キャンペーンモードでモバイルシステムGBを使わないと登場しない。

武器1(射程・弾数)	チタイクウM−B(1・3)
武器2(射程・弾数)	キカンホウS(1・4)
移動力	6
最大燃料	60
価格/資材	3800/34

●対空ミサイル

航空ユニットに攻撃できる地上部隊。直接攻撃はできず、地上部隊にも攻撃できない。対空ミサイルSに進化できる。

武器1(射程・弾数)	チタイクウM−A(2・3・5)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	5
最大燃料	50
価格/資材	3600/32

●対空ミサイルS

対空ミサイルが進化した部隊。対空ミサイルの射程が強化されている。直接攻撃はできず、地上ユニットにも攻撃できない。

武器1(射程・弾数)	チタイクウM−S(4・6・4)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	4
最大燃料	50
価格/資材	4400/36

●自走砲

地上ユニット・艦船ユニットに間接攻撃できる。装甲ユニットに対する攻撃力は高いが、直接攻撃はできない。自走砲Sに進化できる。

武器1(射程・弾数)	カノンホウB(2・5・5)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	4
最大燃料	50
価格/資材	3800/44

●自走砲S

自走砲が進化した部隊。射程と威力が強化され、装甲ユニットに対する攻撃力はとても高い。

武器1(射程・弾数)	カノンホウA(3・6・4)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	3
最大燃料	50
価格/資材	4500/50

●歩兵戦闘車

歩兵ユニットを1部隊搭載できる。装甲ユニットに対してもある程度戦うことが可能。歩兵戦闘車Sに進化できる。

武器1(射程・弾数)	ATミサイルB(1・3)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	65
価格/資材	1800/38

●歩兵戦闘車S

歩兵戦闘車が進化した部隊。射程が強化され、装甲ユニットに間接攻撃することが可能。歩兵ユニットを1部隊搭載できる。

武器1(射程・弾数)	ATミサイルA(1・2・3)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	70
価格/資材	2000/36

●駆逐戦車

戦車と比べると攻撃力は劣るが、その分値段が安い。地上ユニットに対しバランスよく強い。駆逐戦車Sに進化できる。

武器1(射程・弾数)	センシャホウB(1・8)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	45
価格/資材	2000/32

●駆逐戦車S

駆逐戦車が進化した部隊。攻撃力と射程が強化され、装甲ユニットに対して間接攻撃することができる。

武器1(射程・弾数)	ATミサイルA(1・2・6)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	50
価格/資材	2800/42

●戦車

装甲・非装甲ユニットに関わらず、攻撃力・防御力がバランスよく強い。しかし航空ユニットや自走砲には弱い。

武器1(射程・弾数)	センシャホウA(1・9)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	5
最大燃料	70
価格/資材	3500/46

●傭兵戦車

攻撃力・防御力が地上ユニットの中でもっとも強い。キャンペーンモードでモバイルシステムGBを使わないと登場しない。

武器1(射程・弾数)	センシャホウS(1・9)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	60
価格/資材	4000/48

●戦闘機A

航空ユニットに対し絶大な攻撃力を持つが、地上ユニットに対する攻撃力はそれほど高くない。移動力は非常に高い。

武器1(射程・弾数)	タイクウM−B(1・5)
武器2(射程・弾数)	キカンホウB(1・7)
移動力	12
最大燃料	80
価格/資材	8500/86

●戦闘機B

航空ユニットに対し高い攻撃力を持つが、地上ユニットに対する攻撃力はそれほど高くない。戦闘機Sに進化できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	タイクウM−B(1・4)
武器2(射程・弾数)	キカンホウB(1・8)
移動力	11
最大燃料	60
価格/資材	6500/72

●戦闘機S

戦闘機Bが進化した部隊。射程が強化され、航空ユニットに対し間接攻撃することができる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	タイクウM−A(3-5・6)
武器2(射程・弾数)	タイクウM−B(1・3)
移動力	13
最大燃料	70
価格/資材	9000/94

●攻撃機A

地上ユニットに対し絶大な攻撃力を持つが、戦闘機には弱い。移動力は非常に高い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	タイクウM−B(1・2)
武器2(射程・弾数)	バクダン(1・3)
移動力	11
最大燃料	60
価格/資材	8500/84

●攻撃機B

地上ユニットに対し高い攻撃力を持つが、戦闘機には弱い。補給車から補給を受けることが可能。攻撃機Sに進化できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	キカンホウA(1・9)
武器2(射程・弾数)	ロケットダン(1・4)
移動力	9
最大燃料	50
価格/資材	6000/76

●攻撃機S

攻撃機Bが進化した部隊。地上ユニットと艦船ユニットに対し攻撃できる。敵部隊のZOCを無視してHEXに侵入できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	バクダン(1・5)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	10
最大燃料	65
価格/資材	12000/96

●爆撃機

爆撃で施設・地形を破壊でき、攻撃範囲内の地上ユニット・艦船ユニットにもダメージを与えられる。対空攻撃はできない。

項目	値
武器1(射程・弾数)	タイトシバクダン(0・3)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	10
最大燃料	99
価格/資材	15000/100

●傭兵爆撃機

敵部隊のZOCを無視してHEXに侵入できる。キャンペーンモードでモバイルシステムGBを使わないと登場しない。

項目	値
武器1(射程・弾数)	タイトシバクダン(0・4)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	11
最大燃料	99
価格/資材	18000/120

●輸送機

非装甲ユニットを2部隊搭載できる。攻撃力はなく、防御力もとても低い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ナシ
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	8
最大燃料	99
価格/資材	5500/100

●給油機

攻撃機B・ヘリを除く航空ユニットに補給することができる。攻撃力はなく、防御力もとても低い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ホキュウブッシ(0・4)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	9
最大燃料	99
価格/資材	6000/100

●攻撃ヘリ

地上ユニットに対し高い攻撃力を持つが、戦闘機には弱い。補給車から補給を受けることができる。攻撃ヘリSに進化できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ロケットダン(1・5)
武器2(射程・弾数)	キカンホウA(1・7)
移動力	6
最大燃料	60
価格/資材	5000/52

●攻撃ヘリS

攻撃ヘリが進化した部隊。攻撃力と射程が強化され、装甲ユニットに対し間接攻撃できる。

項目	値
武器1(射程・弾数)	ATミサイルA(1-2・2)
武器2(射程・弾数)	キカンホウA(1・9)
移動力	7
最大燃料	70
価格/資材	5500/55

●対潜ヘリ

艦船部隊に対し高い攻撃力を持つ。中でも潜水艦への攻撃力は絶大。地上ユニットにも攻撃できるが、戦闘機には弱い。

項目	値
武器1(射程・弾数)	キンセツギョライ(1・2)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・7)
移動力	6
最大燃料	50
価格/資材	3800/60

●輸送ヘリ

歩兵ユニットを1部隊搭載できる。地上ユニットに攻撃できるが、防御力は低い。輸送ヘリSに進化できる。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	マシンガンA(1・7)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	7
最大燃料	70
価格/資材	1900/25

●輸送ヘリS

輸送ヘリが進化した部隊。歩兵ユニットを2部隊搭載できる。地上ユニットに対する攻撃力も強化されているが、防御力は低い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	ロケットダン(1・1)
武器2(射程・弾数)	マシンガンA(1・9)
移動力	6
最大燃料	65
価格/資材	3500/48

●イージス艦

潜水艦を除く艦船部隊及び航空ユニットに対し、絶大な攻撃力を持つ。また、防御力も非常に高い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	タイカンミサイル(4-7・6)
武器2(射程・弾数)	チタイクウM−B(1・9)
移動力	6
最大燃料	99
価格/資材	22000/180

●傭兵Mフリゲート

爆撃で施設・地形を破壊できる。キャンペーンモードでモバイルシステムGBを使わないと登場しない。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	タイトシミサイル(3-7・4)
武器2(射程・弾数)	チタイクウM−S(4-6・9)
移動力	7
最大燃料	99
価格/資材	26000/200

●大型空母

航空ユニット(一部ユニットを除く)を4部隊搭載でき、搭載している部隊に補給・補充もできる。攻撃力・防御力共に非常に高い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	チタイクウM−S(4-6・9)
武器2(射程・弾数)	キカンホウS(1・9)
移動力	5
最大燃料	99
価格/資材	35000/220

●小型空母

航空ユニット(一部ユニットを除く)を3部隊搭載でき、搭載している部隊に補給・補充もできる。攻撃力・防御力共に非常に高い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	チタイクウM−A(2-3・9)
武器2(射程・弾数)	キカンホウB−4(1・9)
移動力	6
最大燃料	80
価格/資材	28000/150

●輸送艦

地上ユニットを3部隊搭載できる。搭載は港・浅瀬でのみ可能。攻撃力・防御力はとても低い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	キカンホウA(1・9)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	4
最大燃料	70
価格/資材	8000/130

●補給タンカー

艦船ユニットに対し、海上で補給できる。ただし潜水艦には補給できない。攻撃力はなく、防御力もとても低い。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	ホキュウブッシ(0・9)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	4
最大燃料	90
価格/資材	11000/140

●潜水艦

艦船ユニットに対し間接攻撃することができるが、直接攻撃はできない。対潜ヘリには弱い。潜水艦Sに進化できる。

項目	内容
武器1(射程・弾数)	ギョライ(2-4・3)
武器2(射程・弾数)	ナシ
移動力	4
最大燃料	60
価格/資材	20000/160

●潜水艦S

潜水艦が進化した部隊。爆撃で施設・地形を破壊することができ、攻撃範囲内の地上ユニット・艦船ユニットにもダメージを与えられ

項目	内容
武器1(射程・弾数)	タイトシミサイル(3-7・2)
武器2(射程・弾数)	キンセツギョライ(1・4)
移動力	5
最大燃料	99
価格/資材	28000/180

地形データ

マップ上には様々な地形が存在します。効率のよい移動や戦闘をするには、地形の特徴を知ることが大切です。黄緑色の施設は中立を示しています。

首都

自軍・敵軍の総司令部。ここを占領するとその戦場の戦いに勝利することができます。工作車と補給車以外の地上ユニットの生産ができ、全ての地上ユニットの補給・補充ができます。毎日、耐久度分の資金を徴収できます。

都市

工作車と補給車以外の地上ユニットの生産と補給・補充ができます。毎日耐久度分の資金を徴収できます。

工場

すべての地上ユニットの生産と補給・補充ができます。毎日耐久度に応じた資材を徴収できます。補給車の補給物資や工作車の資材も補給できます。

空港

すべての航空ユニットの生産と補給・補充ができます。毎日耐久度分の資金を徴収できます。

簡空

工作車によって建設することが可能です。航空ユニットの補給は行えますが、生産・補充や資金の徴収は行えません。爆撃を受けて耐久度が0以下になると簡空は消滅し、平地に変化します。

港

すべての艦船ユニットの生産と補給・補充ができます。毎日耐久度分の資金を徴収できます。

崩壊都市・崩壊工場
崩壊空港・崩壊港

施設が爆撃を受けて耐久度が0以下になると崩壊施設に変化し、施設の機能が失われます。工作車で「建築」することによって復旧させることができます。

通信塔

キャンペーンモードの限られたマップに登場します。占領し、モバイルシステムGBを利用することで傭兵部隊を呼ぶことができます。

平地

全ての地上ユニットが移動できます。道路より防御効果は高くなっています。爆撃を受けると荒地に変化します。

森

歩兵ユニット以外の地上ユニットの移動力が落ちます。防御効果は高くなっています。爆撃を受けると平地に変化します。また、工作車で「建設(整地)」することで平地にできます。

道路

全ての地上ユニットが移動できます。爆撃を受けると荒地に変化します。

砂漠

全ての地上ユニットの移動力が落ちます。

荒地

移動コストは多くなりますが、防御効果が高くなっています。工作車で「建設(整地)」することで平地にできます。

山

歩兵ユニット・一部の非装甲車ユニット以外は侵入できません。防御効果はかなり高くなっています。

川

歩兵ユニット・装甲車ユニット・戦車ユニット以外の部隊は侵入することができません。工作車が「建設(架橋)」することによって、川に橋を架けることができます。

海

全ての艦船ユニットと特殊歩兵のみ移動できます。

浅瀬

輸送艦と一部の地上ユニットが移動できます。

橋

全ての地上ユニットが移動することができます。爆撃を受けると橋は崩壊し、川に変化します。

移動コスト表

部隊によって移動する時に受ける影響は異なります。表の数値はマップの各地形1HEX分を移動するのに必要な移動力を示しています。

	建物	崩壊地形	平地	道路	橋	山	森	荒地	砂漠	川	海	浅瀬
歩兵	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	2.0	1.0	2.0	2.0	2.0	※	2.0
ミサイル歩兵	1.0	2.0	1.0	1.0	1.0	2.0	1.0	2.0	2.0	2.0	※	2.0
特殊歩兵	1.0	1.5	1.0	1.0	1.0	2.0	1.0	1.5	1.5	2.0	3.0	2.0
低速タイヤ系	1.0	3.0	1.5	1.0	1.0	※	3.0	3.0	3.0	※	※	※
高速タイヤ系	1.0	2.0	1.5	1.0	1.0	4.0	1.5	3.0	2.0	※	※	※
バギー	1.0	2.0	1.5	1.0	1.0	4.0	1.5	3.0	2.0	3.0	※	3.0
戦闘車両	1.0	4.0	1.0	1.0	1.0	4.0	2.0	2.0	2.0	3.0	※	2.0
装甲系（渡河無）	1.0	3.0	1.0	1.0	1.0	※	2.0	3.0	3.0	※	※	※
装甲系（渡河）	1.0	3.0	1.0	1.0	1.0	※	1.5	2.0	2.0	4.0	※	4.0
高空タイプ	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
低空タイプ	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
海上タイプ	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1.0	※
輸送艦	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1.0	1.0
潜水艦	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1.0	※

※は侵入できないことを示しています。

部隊の分類

■歩兵■
ホヘイ

■ミサイル歩兵■
ミサイルホヘイ

■特殊歩兵■
トクシュホヘイ

■低速タイヤ系■
コウサクシャ
ホキュウシャ
ホキュウシャS

■高速タイヤ系■
ユソウトラック
ユソウトラックS

■バギー■
コンバットバギー
コンバットバギーS

■戦闘車両■
セントウシャリョウ
セントウシャリョS

■装甲系（渡河無）■
ソウコウユソウシャ
ソウコウユソウシャS
Rランチャー
Rランチャ―S
タイクウセンシャ
ヨウヘイタイクウM
ジソウホウ
ジソウホウS

■装甲系（渡河）■
ホヘイセントウシャ
ホヘイセントウシャS
クチクセンシャ
クチクセンシャS
センシャ
ヨウヘイヘンシャ

■高空タイプ■
セントウキA
セントウキB
セントウキS
コウゲキキA
コウゲキキB
コウゲキキS
バクゲキキ
ヨウヘイバクゲキキ
ユソウキ
キュウユキ

■低空タイプ■
コウゲキヘリ
コウゲキヘリS
タイセンヘリ
ユソウヘリ
ユソウヘリS

■海上タイプ■
イージスカン
ヨウヘイMフリゲート
オオガタクウボ
コガタクウボ
ホキュウタンカー

■輸送艦■
ユソウカン

■潜水艦■
センスイカン
センスイカンS

防御効果表

各部隊は、戦闘を行う時にその部隊がいる地形から防御効果を受けます。防御効果は敵部隊による攻撃の被害を減らすことができ、数字が大きいほど効果は高くなっています。

ただし、航空ユニットは地形による防御効果を受けません。

首都	都市	崩壊都市	工場	崩壊工場
70	30	20	30	20

空港	崩壊空港	簡易空	港・崩壊港	通信塔
10	20	10	20	20

平地	道路	橋	山	森
10	0	0	50	40

荒地	砂漠	川	海	浅瀬
30	20	0	0	10

キャンペーンモードの遊び方

キャンペーンモードならではの遊び方やルールを説明します。

キャンペーンモードの始め方

モード選択画面で「キャンペーンモード」を選択すると、全体マップ（A～Eのゾーン/それぞれ9つのマップで構成）が表示されます。
最初は「01ティラジはんとう」しか選択できませんが、クリアすると選択できるマップ（カラーで表示）が増えていきます。**マップ毎のプレイヤーの戦歴により、次に進めるマップは変化します。**十字ボタンでマップを選択してAボタンを押すと、選択したマップの状況・目的が表示されます。Aボタンを押すと戦場に突入し、Bボタンを押すと全体マップへ戻ります。

部隊の経験値・昇格（レベルアップ）について

キャンペーンモードの部隊は、戦闘や行動（建設・爆撃・補給etc）に応じて経験値を獲得します。経験値が一定量に達するとその部隊はレベルアップします。レベルアップした部隊は、攻撃力・防御力が上がります。また、特定の部隊はレベルSまで育てると部隊一覧のLv欄に矢印↑が表示されます。部隊一覧からその部隊を選択して「進化」を実行すると、部隊を進化させることができます。（「進化」は未配置の部隊に限り実行できます。）「進化」でしか現れない部隊もあります。詳しくはP.25の「部隊データ」をご覧ください。

階級と勲章について

司令官であるプレイヤーは、戦歴により階級章を手に入れて昇格していきます。通常、キャンペーンモードは「准尉」からスタートしますが、ビギナーモードを全てクリアすると「少尉」からスタートすることができます。
さらに、ゲーム中"ある条件"を満たすと、条件に応じた勲章を手に入れることができます。はたしてあなたは全ての勲章を手に入れることができるでしょうか。

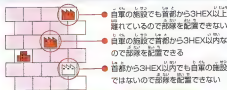
階級表

- 元帥
- 大将
- 中将
- 少将
- 准将
- 大佐
- 中佐
- 少佐
- 大尉
- 中尉
- 少尉
- 准尉
- 候補生

部隊の持ち越しについて

キャンペーンモードでは、生き残った部隊を次のマップに持ち越して使うことができます。これにより、お気に入りの部隊をさらに強力な部隊へと育てることができます。

持ち越した部隊の使い方

コマンドメニューから「部隊」を選択すると、部隊一覧が表示されます。次に使いたい部隊を選択してAボタンを押し「配置」を選択します。マップ画面に戻ったら、カーソルを移動して配置したい場所を選びます。（持ち越した部隊を配置できるのは、首都と首都から3HEX以内の生産可能な自軍施設です）

プレイヤーの扱える最大数（50）の部隊を持ち越している場合、そのマップでは部隊数を減らさない限り新たに部隊を生産することはできません。

持ち越して育てた部隊は通常の部隊と同じく、攻撃を受けて0人（台）になった時点で失われます。

傭兵について

キャンペーンモードには「通信塔」と呼ばれる施設が登場します。「通信塔」を占領してモバイルシステムGBを利用することにより、「モバイルデータセンター（ウォーズネットセンター）」から強力な部隊「傭兵ユニット」を呼ぶことができます。「傭兵ユニット」はそのマップ以降、自軍に加えることができます。

「傭兵ユニット」の呼び方について詳しくはP.57をご覧ください。

バッジについて

プレイヤーは「ウォーズネットセンター」からオフィシャルマップをダウンロードしたり、傭兵ユニットを呼んだりすることでバッジをもらうことができます。バッジを部隊に与えると、経験値をプラスすることができます。部隊一覧からバッジを与えたい部隊を選んで「バッジ授与」を実行します。なおバッジを与えられるのは未配置の部隊に限ります。

バッジは最大99個まで持つことができます。

MAP

オリジナルのマップを作成してプレイしたり、赤外線通信で友達にマップをあげたりもらったりすることができます。

MAPメニュー画面

エディット　マップを作成します。
プレイ　作成したマップで実際に遊ぶことができます。
コピー　保存してあるマップデータをコピーします。
デリート　保存してあるマップデータを削除します。
あげる　赤外線通信を使ってマップデータを相手に送ります。
もらう　赤外線通信を使ってマップデータを相手から受け取ります。

※マップデータは『モバイルシステムGB』でダウンロードしたマップを含めて10個まで保存することができます。
※『モバイルシステムGB』でダウンロードしたマップはあげることができません。
※作成したマップは「プレイ」以外にも「VSモード」で遊ぶこともできます。

マップ作成

MAPメニュー画面で「エディット」を選択して、作成するマップの保存場所を決めます。保存場所が決まるとエディット画面に移ります。

エディット画面での操作

STARTボタンを押すとエディットメニューがあらわれます。
Bボタンを押すと配置メニューがあらわれます。
（SELECTボタンで、配置モードを切り換えることができます）
十字ボタンで配置したい地形/部隊を選択して、Aボタンで配置していきます。

エディットメニュー

はいちモード・・・配置メニューの「地形」と「ユニット」を切り換えます。
マップサイズ・・・マップのサイズを十字ボタンの左右で変更できます。
しきん/しざい・・・レッドスター軍とホワイトムーン軍の資金・資材を十字ボタンの左右で設定します。
マップのなまえ・・・マップに名前を付けることができます。
ぬりつぶし・・・範囲を決めて、選んでいる地形で塗りつぶすことができます。
セーブする・・・作成したマップデータを保存します。
しゅうりょう・・・マップエディットを終了します。

注意:レッドスター軍とホワイトムーン軍の首都は、必ず1つずつ配置しなければなりません。

マップができたら、エディットメニューの「しゅうりょう」を選択して、「セーブしてから終了する」か、「セーブしないで終了する」を選んでエディットを終了します。

VS

VSモードはプレイヤー同士で対戦できるモードです。対戦できるマップはスタンダードモードの他に、プレイヤーが作成したマップでも対戦することができます。

「VSモード」には1台のゲームボーイを手渡して対戦する「MAN」と、赤外線通信を使って対戦する「IR COMM.」があります。

「MAN」で対戦する

MANを選択後、対戦するマップが決まると戦闘が始まります。
自分の軍の行動が終了したら、相手にゲームボーイ本体を渡します。

「IR COMM.」で対戦する

2台のゲームボーイカラー両方でIR COMM.を選択した後、プレイする軍を決めます（相手と違う軍を選んでください）。プレイする軍が決まると、それぞれ別の操作になります。

レッドスター軍プレイヤーの操作

対戦するマップを選択します。マップを決めると接続準備画面になります。

ホワイトムーン軍プレイヤーの操作

接続準備画面になります。相手プレイヤーがマップを決めるまでそのままお待ちください。

ゲームボーイカラーの赤外線通信部分を向かい合わせてどちらかがAボタンを押してください。通信が終了すると、レッドスター軍からゲームが開始します。（通信が終わったらゲームボーイカラーを離しても構いません）

各種行動が終わったら、「終了」を選択します。「終了」を選択すると接続準備画面になります。

相手プレイヤーの行動が終わるまで待ちます。レッドスター軍の行動が終了したらコマンドウインドから「受信」を選択し、接続準備画面を表示します。

ゲームボーイカラーの赤外線通信部分を向かい合わせてどちらかがAボタンを押してください。通信が終了すると、ホワイトムーン軍の行動が開始します。（通信が終わったらゲームボーイカラーを離しても構いません）

相手プレイヤーの行動が終わるまで待ちます。ホワイトムーン軍の行動が終了したらコマンドウインドから「受信」を選択し、接続準備画面を表示します。

各種行動が終わったら、「終了」を選択します。「終了」を選択すると接続準備画面になります。

ゲームボーイカラーの赤外線通信部分を向かい合わせてどちらかがAボタンを押してください。通信が終了すると、レッドスター軍の行動に移ります（通信が終わったらゲームボーイカラーを離しても構いません）。
以降決着がつくまで順番に繰り返していきます。

NETWORKモード
ウォーズネット（モバイルシステムGB）

ウォーズネットについて

ウォーズネットは本ソフト、ゲームボーイカラー、モバイルアダプタGB、携帯型電話を使って モバイルデータセンター（ウォーズネットセンター）にアクセス（接続）することで、ゲームボーイウォーズ３に新しい遊びを提供します。

ウォーズネットでできること

●マップデータをダウンロード

新しいマップ（オフィシャルマップ）を取り込むことができます。

●傭兵ユニットの呼び出し

キャンペーンモードの「ツウシントウ」のあるマップでお助け「傭兵ユニット」を呼ぶことができます。

●センターからのメッセージやバッジをうけとる

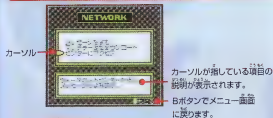
ウォーズネットセンターから最新情報、マップ情報などのメッセージやウォーズネットのご利用状況によってバッジを受け取ることができます。

接続のまえに

ウォーズネットセンターにアクセスするにはあらかじめ、モバイルアダプタGBの取扱説明書をよくお読みいただき、「モバイルトレーナー」を使ってユーザー登録をしてください。ユーザー登録が完了していないとウォーズネットセンターにはアクセスできません。

ウォーズネットセンターにアクセスしてみよう

本体、モバイルアダプタGBと携帯型電話を正しく接続します。このとき携帯型電話の通信状態が良好であることを確認してください。メニュー画面よりNETWORKを選択するとネットワークメニューが表示されます。

★ ネットワークメニュー ★

「メッセージをよむ」

ウォーズネットセンターから送られたメッセージを読むことができます。

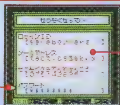
「マップデータをダウンロード」

ウォーズネットのマップデータをダウンロードできます。

「センターにアクセス」

ウォーズネットセンターにアクセスして、ユーザー宛てのメッセージやバッジを受け取ります。

ウォーズネットセンターにアクセスするため「センターにアクセス」を十字ボタンで選び、Aボタンで決定します。すると、モバイルアダプタGBをチェックして、接続設定画面が表示されます。

★ 接続設定 ★

メールアドレスは最初の14文字のみ表示されます。

カーソル。ここではパスワードしか指せません。

●ログインID

モバイルアダプタ内の情報が表示されます。ここでは入力できません。

●メールアドレス

モバイルアダプタ内の情報が表示されます。ここでは入力できません。

●せつぞくさきでんわばんごう

いま選ばれている接続先電話番号が表示されます。
ここでは入力できません。

●パスワード

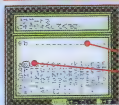
パスワードを選択すると、パスワード入力画面になります。

はじめてアクセスする場合はパスワードを入力する必要があります。十字ボタンでパスワードを選び、Aボタンを押します。

Aボタン	パスワードを入力・変更します。
Bボタン	ネットワークメニューに戻ります。
STARTボタン	ウォーズネットへの接続を開始します。

ご注意

ログインID、メールアドレス、接続先電話番号はこのソフトでは入力できません。
「モバイルトレーナー」で設定してください。

★ パスワードの入力 ★

パスワードを最初に入力するときは普通に文字が表示されますが、以後は＊マークで表示されます。

最大16文字です。

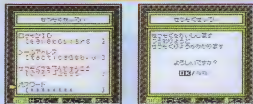
カーソル

十字ボタン	文字を選びます。
Aボタン	入力します。
Bボタン	1文字消します。
STARTボタン	パスワード入力を決定、終了します。

★ パスワードの保存 ★

パスワードは必ず、ユーザー登録したときと同じ文字を入力してください。パスワードは一度保存すると、2回目からは入力の必要はありません。保存しない場合はセンターにアクセスするたびに入力する必要があります。（P.3,4のパスワードに関してのご注意をお読みください。）

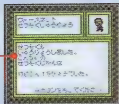
パスワードを保存する場合は「OK」を保存しない場合は「NO」を十字ボタンで選び、Aボタンを押します。

★ 接続開始確認 ★

接続設定画面でSTARTボタンを押すと、通話料と接続料の確認画面が表示されます。了承される場合は「OK」を選び、STARTボタン押すとウォーズネットセンターに接続します。「NO」を選ぶと接続設定画面に戻ります。

ご注意

接続中はゲームボーイカラー本体の電源を絶対に切らないでください。
中止するときはBボタンを押してください。

★ 接続画面 ★

歩兵アイコン。接続中は緑色の歩兵が歩くアニメーションをします。
接続が切断されると赤くなります。

接続状況についての説明。
右の画面は接続終了後の状態です。
接続が終了すると、接続にかかった時間が表示されます。

※この画面で表示される接続時間は、携帯型電話等で表示される接続時間と異なる場合があります。

★ センターへの接続結果 ★

接続が終了し、Aボタンを押すと接続結果が表示されます。メッセージが届いていた場合、Aボタンでメッセージ一覧画面に行きます。メッセージが届いていない場合、Aボタンでネットワークメニューに戻ります。はじめて接続した場合は少なくとも1つのメッセージが届きます。

メッセージについて

ウォーズネットセンターから届くメッセージには以下の種類があります。
①センターからのおしらせメッセージ
- ●マップの更新状況
- ●サーバのメンテナンス情報

②バッジ配布メッセージ

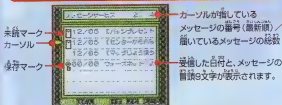
バッジ配布メッセージ

バッジは、マップをダウンロードしたり、傭兵ユニットのよびだしをすると、センターへアクセスした時にメッセージと一緒に送られます。
バッジは、キャンペーンモードで自分の部隊に使用でき、バッジを使うと部隊のレベルを上げることができます。
部隊へのバッジ授与の方法はP.41をご覧ください。

メッセージをよむ

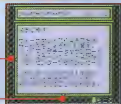
メッセージを読むには、「ネットワークメニュー」より「メッセージをよむ」を選び、Aボタンを押します。「メッセージ一覧」が表示されます。

★ メッセージ一覧 ★

未読マーク
カーソル
保存マーク
カーソルが指しているメッセージの番号（最新順）／届いているメッセージの総数
受信した日付と、メッセージの冒頭9文字が表示されます。

「メッセージ一覧」はウォーズネットセンターから送られたメッセージを最大20通表示できます。20通以上になると新しいメッセージが届いた時に、古いメッセージから消えていきます。
一度に受け取れるメッセージは最大20通までです。もしセンターに20通以上のメッセージがある場合、古いほうから20通を受け取り、残りは次回アクセスしたときに受け取ることになります。
※保存マークのついているメッセージは消えないので、保存マークがついている場合、1回で受け取れるメッセージの数が変わります。
（例：10通のメッセージを保存している場合、一度に受け取れるメッセージの数は最大10通です。）

十字ボタン　メッセージを選びます。
Aボタン　メッセージを開きます。
Bボタン　ネットワークメニューに戻ります。
STARTボタン　メッセージを消します。
SELECTボタン　消したくないメッセージが消えないように保存します。
保存したメッセージは新しいメッセージが届いても消えません。
もう1度SELECTボタンを押すと保存を解除します。
最大10通のメッセージを保存できます。

未読マーク……まだ読んでいないメッセージです。
保存マーク……保存されているメッセージです。

★ メッセージ画面 ★

メッセージ送りカーソル。
十字ボタンの左右で、
メッセージを送ります。

ページ送りカーソル。
メッセージが1ページより長い場合は、十字ボタンの上下でメッセージをスクロールさせることができます。

最初から入っているメッセージについて

ウォーズネットセンターにアクセスしなくても、最初から入っているメッセージがあります。
ウォーズネットで遊ぶ際の説明です。他のメッセージと同様に、プレイヤーの任意で消したり、最大受信数20通を超えると消えてしまいます。

マップデータのダウンロード

★ マップデータ画面 ★

マップデータアイコン。
マップデータがない場合は赤、
ある場合は青です。

カーソルで指しているマップデータの情報が表示されます。

「ネットワークメニュー」の「マップデータをダウンロード」を選択します。「マップデータ画面」が表示されますので、マップを保存する場所を選びます。十字ボタンでマップを保存する場所を選び、Aボタンを押します。
※マップを保存する場所はユーザーマップと同じ場所を使います。最大で10個のマップを保存できます。

カーソル。
十字ボタンの左右でマップ番号のケタを選択し、上下で数字を入力します。

Aボタン　決定します。
Bボタン　マップデータ画面に戻ります。

ウォーズネットセンターにあるマップデータをダウンロードします。ダウンロードしたいマップの番号を入力してください。マップ番号はセンターからのお知らせをお読みになり選んでください。

センターにアクセスするときと同じように接続設定画面が表示されますので、STARTボタンを押して、接続を開始します。

ご注意

モバイルアダプタGB、携帯型電話の接続は必ずマップ番号の決定の前に行ってください。

★ 課金確認 ★

※画面の料金は一例です。

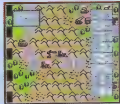
マップが有料の場合、金額が表示されます。課金を了承される場合は「OK」を十字ボタンで選び、Aボタンを押すとマップがダウンロードされます。
「NO」を選択するとネットワークメニュー画面になります。
ダウンロードが終わると接続が終了し、接続時間が表示されます。
マップを遊ぶときは、メニュー画面の「MAP」から「プレイ」で、遊びたいマップを選択してください。

ご注意

OK/NOを選択しない状態で一定時間（約60秒）たつと、強制的に接続が切断されます。

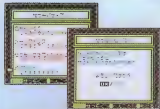
傭兵ユニットの呼び出し

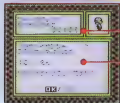
モバイルシステムでのみ呼び出せる傭兵ユニットをゲーム中に使用することができます。傭兵ユニットを呼べるのはキャンペーンモードで「ツウシントウ」という施設があるマップに限ります。また、傭兵ユニットは1マップにつき1回しか呼べません。

★ ツウシントウ占領 ★

★ 傭兵ユニットの選択 ★

マップ上のツウシントウを占領すると、コマンドメニューに「通信」が増えます。
「通信」を選択して、ユニットを生産するときと同じように十字ボタンで呼び出す傭兵ユニットを選びます。Aボタンを押すと接続設定画面になります。

ご注意

モバイルアダプタGB、携帯型電話の接続は必ず傭兵ユニットの選択の前に行ってください。

センターにアクセスするときと同じように接続設定画面が表示されますので、STARTボタンを押して、接続を開始します。

★ 課金確認 ★

※画面の料金は一例です。

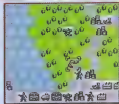
傭兵ユニットの金額が表示されます。課金を了承される場合は「OK」を十字ボタンで選び、Aボタンを押すと傭兵ユニットが呼び出されます。
「NO」を選択すると接続を終了してマップ画面になります。
呼び出しが終わると接続が終了し、接続時間が表示されます。

ご注意

OK/NOを選択しない状態で一定時間（約60秒）たつと、強制的に接続が切断されます。

★ 傭兵ユニット出現 ★

接続が終了して、Aボタンを押すと傭兵ユニットが出現します。

★ 傭兵ユニット配置 ★

出現した傭兵ユニットを配置するには、マップ上のカーソルを十字ボタンで配置したい場所に合わせて、Aボタンを押します。

※傭兵ユニットはマップ上の好きなHEXに配置できますが、地上ユニットを海上に配置するなど、侵入不可能な場所には配置できません。

ウォーズネット Q & A

Q 入力したはずのパスワードと接続先電話番号が消えていました。

A 使っていたモバイルアダプタが変わると、入力した設定も変わってしまいます。その場合は入力しなおしてください。

Q 「ポケットモンスタークリスタルバージョン」で使っているモバイルアダプタGBをゲームボーイウォーズ３で使っても良いのでしょうか？

A 問題ありません。

Q 携帯型電話機に表示される接続時間と、ゲーム上で表示される接続時間が少し違うことがあるのですが？

A 携帯型電話機の機種によって、接続時間の表示方法が違うためです。

Q ダウンロードや傭兵ユニットよびだしの時、「○○えんかかりますがよろしいですか？」という画面で放置していたら、強制的に接続が切れてしまった。

A 接続した状態のまま長時間経過するのを避けるためです。その場合はもう一度最初から接続しなおしてください。

Q ダウンロードできるマップ番号を教えて！

A 「センターにアクセス」すると、現在ダウンロードできるマップ番号情報が送られてきます。また、新しく追加されたマップ番号の情報が送られてくることもあります。

ウォーズネット Q & A

Q 「マップデータをダウンロード」で同じマップを2回ダウンロードしてしまったのですが、マップデータ2つ分の料金がかかってしまうのでしょうか？

A マップデータ2つ分の料金が掛かってしまいます。ダウンロードするときは本当に必要なデータなのか注意してください。

Q モバイルバッジは何個まで持てるの？

A 上限は99個までです。それ以上はカウントされません。

Q 貰ったバッジを今やってるゲーム中のユニットに使いたいんだけど…

A 配置を終了したユニットにはバッジを与える事はできません。キャンペーンモードの次のマップで配置する前にバッジをあげてください。

Q 既にメッセージが一杯の時は、メッセージは来ないのでしょうか？

A メッセージがたくさんある状態で新しくメッセージが来ると、古いメッセージから順に消えていきます。消したくないメッセージはSELECTボタンで「保存」をしましょう。ただし、「保存」できるメッセージは10通までです。

Q 傭兵は1マップで何度も呼べるの？

A 1マップに1回だけです。他のマップで新たに傭兵を呼ぶことは可能です。（通信塔があり占領している場合に限ります。）

ウォーズネット Q & A

Q 敵が通信塔を占領しちゃったんだけど…

A 自軍で占領し返せば、傭兵を呼ぶ事が可能です。しかし一度呼んでいる場合は無効です。また、敵軍は傭兵ユニットを召還しません。

Q 傭兵ユニットは呼んだあとどうなるの?

A プレイヤーのユニットとして、次のマップ以降も使うことができます。

Q たまにバッジがたくさん送られてくることがあるのですが?

A それは"当たり"です。おめでとうございます!!

Q モバイルバッジを間違えて違うユニットに授与してしまったので、リセットしてやり直しをしようと思ったのですが、バッジの数は減ったままで、しかも間違えて与えたはずのユニットの経験値は増えていませんでした。

A 残念ですが、一旦バッジを与えてしまうと、もうやり直しは効きません。そして、授与の後にセーブをしていないと、ユニットに加算された経験値は保存されないので、リセットや不慮の事態でGB本体の電源が落ちてしまった場合、そのような事態になってしまいます。それを避けるため、バッジの授与の後には必ずセーブする事をお勧めします。

コンテンツ利用料一覧

「ゲームボーイウォーズ 3」でモバイルシステムGBを使って遊ぶ場合、「通話料」(※1)「インターネット接続料」(※2) 以外に「コンテンツ利用料」(※3)(税別)が必要になる場合があります。コンテンツ利用料は有料コンテンツごとに決定されています。

(※1) 「通話料」携帯型電話機の通話料金

(※2) 「インターネット接続料」携帯型電話機と任天堂モバイルデータセンター(ウォーズネットセンター)をむすぶインターネットの利用料金

(※3) 「コンテンツ利用料」モバイルシステムGBの各種有料コンテンツを利用する際に発生する料金

コンテンツ内容	コンテンツ利用料
オフィシャルマップのダウンロード	30円(税別)
傭兵ユニットの召喚	10円(税別)
モバイルバッジの受信	不要
おしらせメッセージの受信	不要
モバイルバッジメッセージの受信	不要

- 「コンテンツ利用料」は2001年8月30日現在の料金です。
- 「コンテンツ利用料」に変更がある場合は、あらかじめ「任天堂モバイルホームページ」などでお知らせいたします。

※インターネットに接続して通信する際に、通信エラーなどで電話が切れた場合でも、通信料や接続料がかかります。あらかじめご了承ください。

■エラーメッセージについて

「モバイルシステムGB」をご利用中、「ゲームボーイカラー」画面に各種エラーコード(番号)が表示された場合は、「モバイルトレーナー」取扱説明書の中の「通信エラー一覧表(P42〜47)」をご確認の上、指示に従ってください。

※電波の状態など、通信状況によってもエラーが発生することがあります。しばらく時間をおいてから接続し直し、再度ご確認ください。

GAMEBOY WARS POCKET TACTICS STAFF

PLANNING DIRECTOR
MIKIO UEYAMA　植山幹郎

PLANNERS
SHIN SASAKI　佐々木伸
KAZUMI KATO　加藤和美

PROGRAMERS
MITTU TAKAHASHI　高橋充宏
HIROSHI ISHIMARU　石丸博史
MASATO TOBISAWA　飛澤正人

NETWORK PROGRAMER
HITOSHI OKUNO　奥野　仁

GRAPHIC DESINERS
AKIHIKO AZUMA　東　明彦
KAZUSHI KOUSAKA　高坂和史
NAOKI YAMASHITA　山下直樹

DESIGN DIRECTOR
YUTAKA SATO　佐藤　裕

MUSIC
KAZUHIKO SAWAGUCHI　澤口和彦

SOUND EFFECT
MASATO AIHARA　相原真人

SOUND DIRECTORS
AKIHIRO SATOH　佐藤昭洋
OSAMU NARITA　成田　修

DEBUG
HIDEKI MIFUJI　三藤秀樹

MANUAL EDITOR
KAZUE MAEDA　前田一恵

GAME DIRECTOR
MASATO TOBISAWA　飛澤正人

PRODUCT MANAGER
YASUTAKA KAKISEKO　垣迫泰孝

COORDINATORS
TAKUJI HOTTA　堀田拓司
MASAMICHI FUJIWARA　藤原正道

NETWORK COORDINATORS
TAKAO OHARA　大原貴夫
MIKIHIRO ISHIKAWA　石川幹洋
YUICHIRO ITO　伊藤裕一朗

SPECIAL THANKS TO
HIROSHI SATO　佐藤　浩
KENTARO NISHIMURA　西村建太郎

PRODUCERS
SHINICHI NAKAMOTO　中本伸一

EXECUTIVE PRODUCERS
HIROSHI KUDO　工藤　浩

ALL NINTENDO
ALL HUDSON
SUPER MARIO CLUB

バックアップ機能に関するご注意

●このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
●むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってセーブデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
●カートリッジを譲渡・貸与・処分される場合は、セーブデータを消去することをおすすめします。セーブされている個人情報等が、他の利用者に知られる恐れがあります。

任天堂モバイルサポートセンター

モバイルアダプタ GB 及びモバイルシステム GB のサービス内容に関するお問い合わせは、こちらにお願いします。

電話：03-3511-7766

受付時間　あさ 9:00 ～よる 9:00（土・日・祝日も受付中）

010620

お客様へ この解説書は、再発行いたしませんので、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

本　　　　社　〒062-8622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル
ハドソン東京　〒104-8446 東京都中央区築地4丁目1番17号 銀座大野ビル
http://www.hudson.co.jp/